

Commission Fédérale de l'Arbitrage



Direction de l'Arbitrage

Section Lois du Jeu

Modifications aux Lois du Jeu et orientation technique fédérale.

Saison 2026 – 2027



| Les Lois évoluent... pourquoi ?

Les modifications 2026/2027 répondent à trois objectifs.

OBJECTIF 01



Préserver le temps de jeu effectif

Limiter les **pertes de temps** lors des reprises de jeu.

OBJECTIF 02



Clarifier certaines situations de jeu

Lever les ambiguïtés et faciliter des **décisions cohérentes**.

OBJECTIF 03



Harmoniser les pratiques arbitrales

Permettre une application plus **uniforme** des Lois du Jeu.

Les principales évolutions



TEMPS DE JEU EFFECTIF

Limite de temps lors d'un remplacement

Évaluation des blessures et soins

Décompte de 8 secondes du gardien de but (2025/2026)

Décompte sur les rentrées de touche

Décompte sur les coups de pied de but



AUTRES MODIFICATIONS

Balle à terre

Avantage après une reprise de jeu incorrecte

Gestion disciplinaire après un avantage sur un "DOGSO"

Position de reprise du jeu (point d'attention pour la VAR)

Placement sur coup d'envoi

Équipement des joueurs

Une évolution de votre manière d'arbitrer

JUSQU'À PRÉSENT

Quatre moyens d'action

Face aux pertes de temps

Intervenir verbalement ;

Utiliser sa gestuelle ;

Ajouter le temps perdu ;

Avertir pour avoir retardé la reprise du jeu.



DÉSORMAIS

Des procédures plus précises

Pour gérer la reprise de jeu

Délais visibles et encadrés ;

Procédures communes ;

Conséquence sportive d'abord, sanction ensuite.



Les nouvelles dispositions introduisent progressivement des **procédures plus précises** pour gérer certaines reprises de jeu.

Limite de temps lors d'un remplacement



POURQUOI UN NOUVEAU PROTOCOLE ?

Le remplacement est désormais encadré par une procédure commune destinée à limiter les pertes de temps tout en préservant le rythme du jeu.

« Le présent protocole concerne l'exigence visée à la Loi 3 selon laquelle **un joueur remplacé doit avoir quitté le terrain dans les dix secondes** afin d'éviter les pertes de temps et de maintenir le rythme des matches. »

VIDÉO



Sortie lente d'un joueur — avant / après la mise en œuvre du protocole.

i Une procédure commune pour **limiter les pertes de temps** tout en préservant le rythme du jeu.

Comment appliquer la procédure ?

DÉROULEMENT DU REMPLACEMENT

1



Autorisation
du remplacement
par l'arbitre
après équipement
(sans 4^e)
ou
Panneau baissé
(avec 4^e)

2



Début du décompte
de 10 secondes

3



Sortie par le point
des limites le plus
proche*

** Sauf indication contraire de l'arbitre*

4



Décompte visible des
5 dernières secondes

5



Entrée
du remplaçant

VIDÉO



Et si les 10 secondes sont dépassées ?

CONSÉQUENCES APPLICABLES

Le joueur remplacé quitte le terrain dès que possible ;

Le jeu reprend ;

Le remplacement ne peut plus être annulé ;

Le remplaçant attend :

une minute de temps continu (première condition) et
entrer sur le terrain à un arrêt de jeu sur autorisation de l'arbitre (deuxième condition).

VIDÉO



Dépassement
et application du protocole.

⚠ **Cas du gardien de but :** si un gardien de but amené à être remplacé dépasse le délai de dix secondes, l'entrée en jeu du gardien remplaçant n'est pas retardée – la Loi 3 stipulant que chaque équipe doit compter un gardien de but –, mais le gardien remplacé est averti (carton jaune) pour avoir retardé la reprise du jeu.

| Les 5 points clés du décompte

POINT DE DÉPART

①

Le délai de **10 s** débute après le panneau (4ème) / signal de l'arbitre (et après le contrôle d'équipement, par l'arbitre assistant) sans 4ème.

DÉCOMPTÉ UNIQUE

②

En cas de **remplacements simultanés**, il n'y a qu'un **seul décompte**, qui débute après le **dernier panneau / signal**.

EXCEPTIONS

③

L'arbitre peut **ne pas appliquer le décompte** si un joueur est manifestement blessé ou pour **raison de sécurité**.

5 DERNIÈRES SECONDES

④

L'arbitre doit compter **visuellement** les **5 dernières secondes**, éventuellement **à voix haute**.

À L'ISSUE DES 10 SECONDES

⑤

Joueur pratiquement sorti → entrée **immédiate** du remplaçant (bon sens).
Joueur toujours sur le terrain → **mesure de la minute**.

Remplacements multiples inter-équipes

CONTEXTE

L'équipe ayant demandé les remplacements en premier est traitée en premier, puis l'autre équipe.



En cas de remplacements simultanés des deux équipes, l'arbitre applique la procédure de remplacement successivement à chaque équipe.

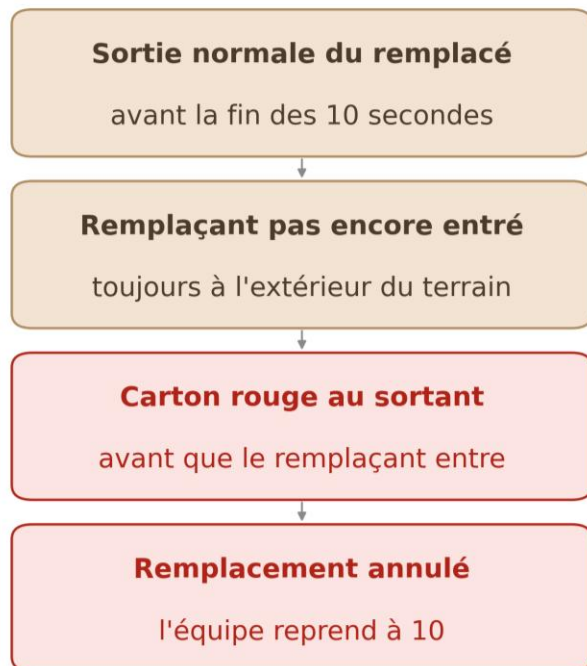
La procédure des 10 secondes s'applique à chaque équipe à l'issue de l'affichage de son dernier panneau de remplacement.

Notion de remplacement effectif

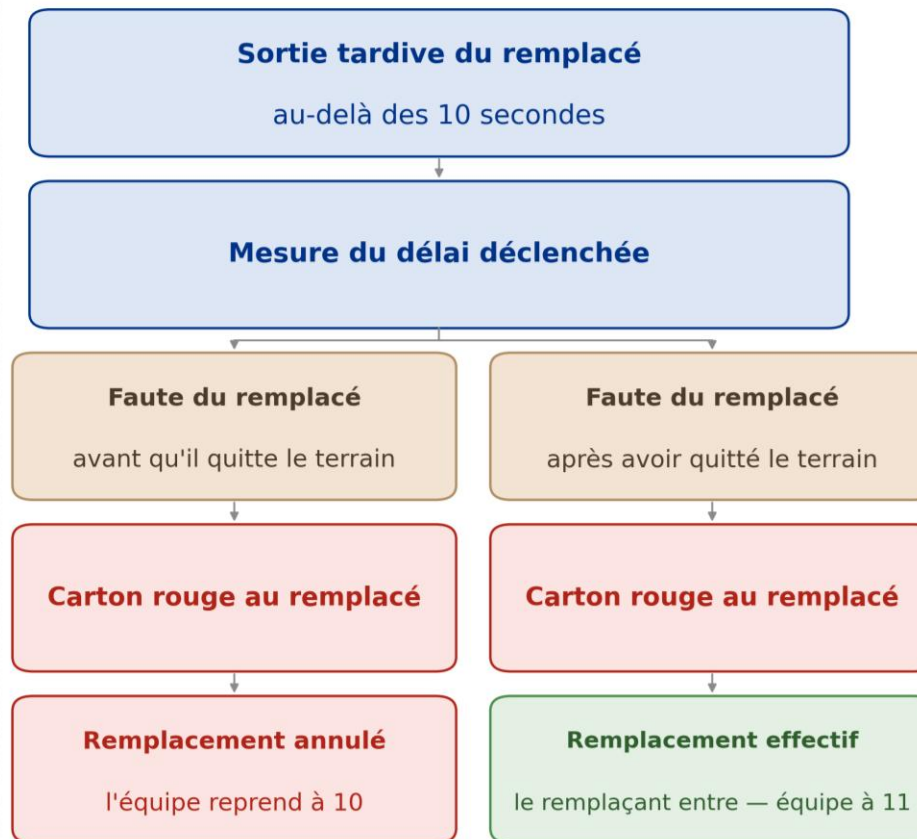


Si l'entrée en jeu d'un remplaçant est retardée car le joueur amené à être remplacé n'a pas respecté le délai de dix secondes pour sortir du terrain, **il est considéré que la procédure de remplacement a été menée à terme une fois que le joueur remplacé a quitté le terrain.**

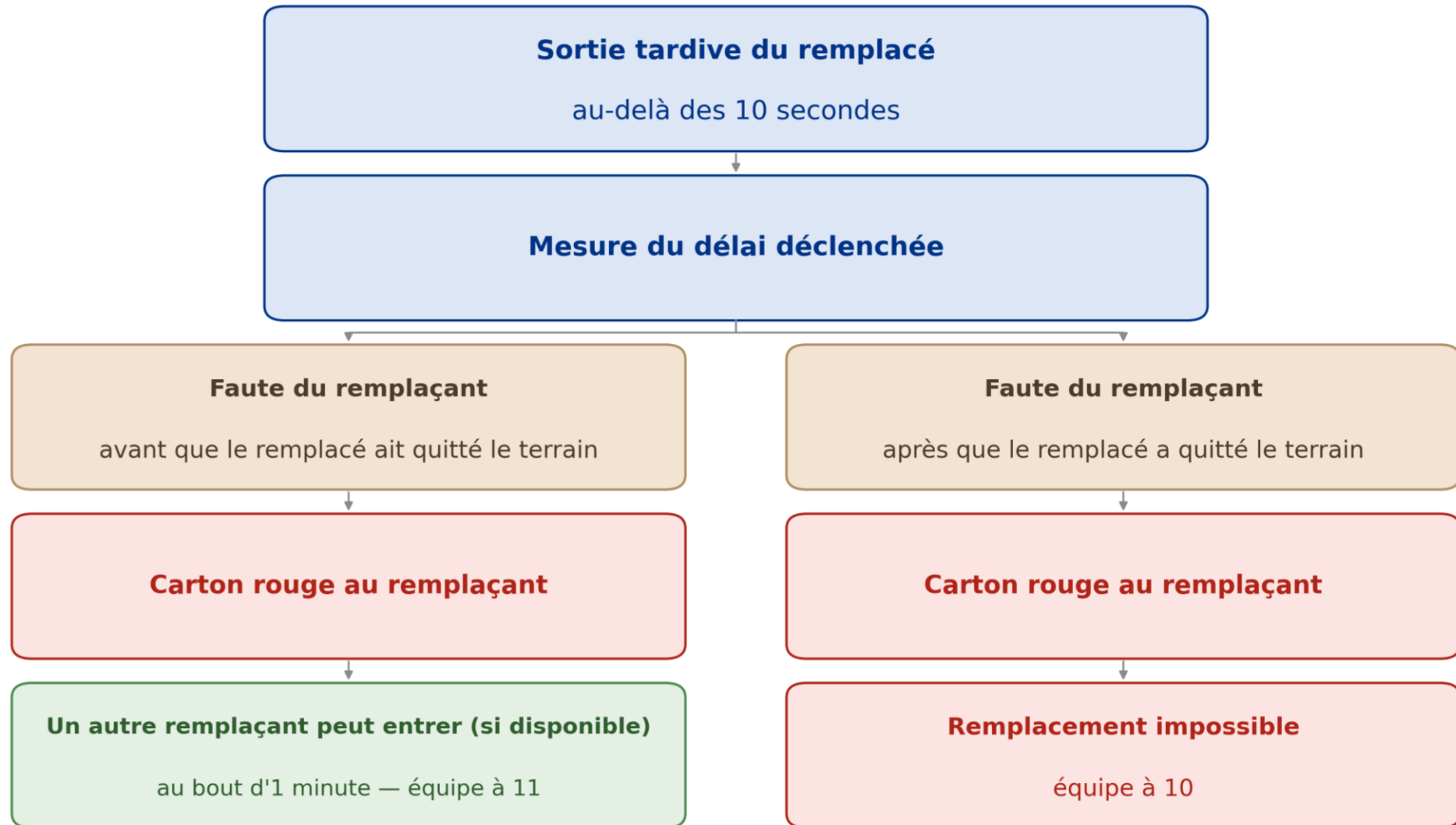
Cas 1 — pas de mesure



Cas 2 — mesure déclenchée



Notion de remplacement effectif



Blessures et soins



POURQUOI UN NOUVEAU PROTOCOLE ?

« L'objectif est de permettre au personnel médical d'évaluer la blessure d'un joueur et, si nécessaire, de lui prodiguer des soins appropriés, tout en limitant les pertes de temps et en maintenant le rythme du match. »



PROTÉGER LA SANTÉ

Évaluation et soins adaptés.



PRÉSERVER LE TEMPS DE JEU

Limitier les pertes de temps.



Le protocole **concilie deux exigences** : protéger la santé des joueurs **ET** préserver le temps de jeu effectif.

Comment se déroule la procédure ?

FRISE CHRONOLOGIQUE — 7 ÉTAPES



Quand le joueur doit-il quitter le terrain ?



C'est LA première décision de l'arbitre. Le blessé QUITTE le terrain dans les 2 cas suivants :

CAS — ARBITRE SIFFLE FAUTE

1

Soigné sur le terrain

L'arbitre siffle un coup franc et le joueur est blessé **et soigné sur le terrain.**

CAS — ARBITRE ARRETE LE JEU

2

Semblant l'être (arrêt du jeu provoqué par l'arbitre)

Le joueur **semble l'être** — l'arrêt du jeu est provoqué par l'arbitre — que le joueur se fasse **soigné ou pas soigné.**

VIDÉO



Arbitre arrête le jeu car
joueur au sol.
Application du protocole

Dans quels cas la minute ne s'applique-t-elle pas ?

i L'IFAB distingue **deux catégories** — voici celle qui relève du **joueur**.



Le joueur refuse les soins

La minute ne s'applique pas s'il indique qu'il ne souhaite pas de soins.

Exception : *sauf si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour sa blessure.*



Sortie spontanée du terrain

La minute ne s'applique pas s'il quitte spontanément le terrain pour se faire soigner.

À condition de **ne pas retarder la reprise du jeu**.

Les exceptions prévues par la Loi 5



Gardien blessé



Collision gardien / joueur

= Reprise par Balle à terre



Deux partenaires en collision

Blessure entre coéquipiers.



Blessure grave



Avertissement / Exclusion

Faute sanctionnée disciplinairement.



**Penalty —
tireur blessé est le botteur**

i RAPPEL : Tout joueur bénéficiant du protocole relatif à une suspicion de commotion cérébrale doit obligatoirement quitter le terrain et demeurer à l'extérieur de l'aire de jeu pendant une durée minimale d'une minute avant de pouvoir être autorisé à reprendre le jeu.

Décompte sur rentrées de touche & coups de pied de but



POURQUOI CE PROTOCOLE ?

Le protocole concerne le **décompte des cinq secondes** des Lois 15 et 16 visant à éviter les pertes de temps et à maintenir le rythme des matches lors des rentrées de touche et des coups de pied de but.

VIDÉO



Cas d'une Rentrée de touche
jouée AVANT le protocole.
Cette situation de perte de temps
est à "éradiquer".

VIDÉO



Même rentrée de touche.
Avec l'application du nouveau protocole.

| Comment lancer le décompte ?

! Lorsque l'arbitre estime que la reprise du jeu est délibérément retardée...



POUR LANCER LE DÉCOMPTE

Le décompte doit suivre ce process.

Donner un coup de sifflet ;

Signaler que le jeu doit reprendre ;

Effectuer un décompte visible de 5 secondes.

Et si les 5 secondes sont dépassées ?

⌚ Si le ballon n'est toujours pas en jeu...



RENTREE DE TOUCHE

La remise en jeu est accordée à l'**équipe adverse**, au **même endroit**.

VIDÉO



Rentrée de touche
pour équipe adverse



COUP DE PIED DE BUT

Un **corner** est accordé à l'équipe adverse, **du côté le plus proche** où le coup de pied de but devait être exécuté.

VIDÉO



Corner

⚠ **À retenir** : la conséquence est **sportive**. L'avertissement n'intervient que si le joueur retarde ensuite **excessivement** la reprise.

Ce qui change dans votre arbitrage



CE QUE VOUS DEVEZ RETENIR

Une **procédure commune** remplace **les initiatives individuelles de chaque arbitre**.

Avant

Intervention essentiellement verbale pour accélérer la reprise.



Désormais — à retenir

Une **procédure de décompte** prévue par les Lois.

Avant

L'arbitre attendait que le joueur soit prêt.



Désormais — à retenir

Le décompte peut **débuter dès qu'un retard** est constaté.

Avant

Principalement la MEG ou l'avertissement.



Désormais — à retenir

Conséquence sportive d'abord : **RT équipe adverse** ou **corner**.

Avant

Pratiques parfois différentes selon les arbitres.



Désormais — à retenir

Procédure **commune, visible** et plus **homogène**.

Le protocole ne crée pas une **nouvelle sanction disciplinaire**. Il introduit une procédure commune pour prévenir les pertes de temps et privilégie la **conséquence sportive qui impacte le collectif d'une équipe**.

Loi 12 – Application de l'avantage

CE QUI CHANGE

La Loi précise la nouvelle conséquence disciplinaire lorsque l'arbitre applique l'avantage après une faute occasionnant un “DOGSO”.

DOGSO

Situation « but marqué »

Si un but est marqué grâce à l'avantage, **aucune sanction disciplinaire** n'est infligée.

VIDÉO



Application de l'avantage sur cette situation de DOGSO.
Aucune sanction disciplinaire.

! **Précision :** les fautes avec impact physique commises de manière “inconsidérée = jaune” ne sont pas concernées.

Loi 5 – Avantage sur remise en jeu

Ce qui change

Le principe de l'avantage s'applique désormais non seulement lorsqu'une faute ou une infraction est commise, **mais également lorsque le jeu reprend de façon incorrecte** alors que le ballon est en jeu (rentrée de touche, coup franc...).

Ce qui change

Si l'avantage attendu ne se concrétise pas immédiatement ou dans les secondes qui suivent, **l'arbitre revient à l'infraction initiale ou fait rejouer la reprise du jeu, selon le cas***.



Si l'arbitre estime que l'avantage ne profite pas il peut revenir à la remise en jeu :

Exemple 1 sur rentrée de touche = rentrée de touche à faire pour l'équipe adverse.

Exemple 2 sur une remise en jeu effectuée au pied : sur les coups de pieds arrêtés mal exécutés avec avantage (corner, coup franc, CE, CPB = **à refaire pour la même équipe.**

Directives pratiques – Positionnement de l'arbitre au coup d'envoi



Loi 4 – Équipement des joueurs

CE QUI CHANGE

Du concept de « bijoux » à un principe général de **sécurité**.



Objets dangereux

Les objets dangereux restent **interdits** et doivent être retirés.



Accessoires sans danger

Les accessoires sans danger sont désormais **autorisés**, à condition d'être **couverts** de manière sûre.

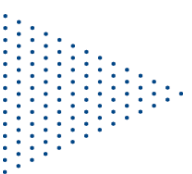
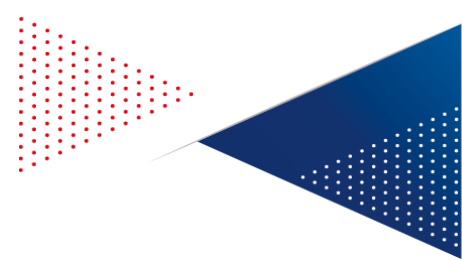


Adhésif ≠ autorisation

Le simple fait de recouvrir un objet dangereux avec du **ruban adhésif** ne le rend **pas autorisé**.



i La règle se résume à une question : l'objet présente-t-il un **risque pour la sécurité** ?



Politique Technique Départementale en **Arbitrage pour la Saison 2026-2027**

Un nouvel outil pour ceux qui le souhaite.

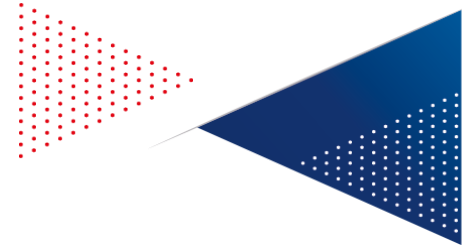
Conformément au Paragraphe « Autre équipement » de la Loi 5 relatif aux Arbitres des Lois du Jeu :

« L'arbitre est autorisé à utiliser :

- des équipements pour communiquer avec les autres arbitres : drapeaux électroniques, oreillettes, etc. »

En conséquence, le District 77 et la CDA autorise désormais **les arbitres officiant à trois sur une compétition** à communiquer entre eux via les oreillettes.





Le carton blanc est étendu.

Conformément aux directives du Comité Directeur du District, le dispositif carton blanc est étendu et est désormais applicable aux catégories suivantes :

- **U14 D1 ET U14 D2.**
- **U15 D1.**
- **U16 et U18 D1.**
- **SENIOR D2 ET SENIOR D3.**



Rappels :

MOTIF DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE

L'exclusion temporaire sera signifiée par l'arbitre pour les motifs d'avertissements suivants :

- Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes.
- Retarder délibérément la reprise du jeu.
- Non-respect de la distance réglementaire lors de l'exécution d'une balle à terre, d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche.

DUREE DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE :

La durée de l'exclusion temporaire sera toujours la même. Elle sera de 8 minutes pour les matchs de 80 minutes en U14 et sera de 10 minutes pour les matchs de 90 minutes.



NOTIFICATION et APPLICATION DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE :

L'arbitre notifiera au joueur l'exclusion temporaire :

En montrant le carton blanc, puis en pointant clairement des deux bras la zone d'exclusion temporaire (en général le banc du joueur)

L'exclusion temporaire devra être notifiée au joueur lors d'un arrêt de jeu.

Au cas où l'arbitre n'arrêterait pas le jeu immédiatement, en raison d'un avantage, la sanction sera notifiée au joueur dès le premier arrêt de jeu suivant l'infraction constatée. Un joueur qui reçoit une exclusion temporaire puis un avertissement doit être exclu avec présentation du carton rouge pour avoir reçu deux avertissements.

Sur la FMI, l'arbitre devra uniquement indiquer la présence du carton blanc dans les observation d'après-match sans le mettre dans les faits disciplinaires.

